

Gefördert vom:

Ministerium für Familie, Kinder,
Jugend, Kultur und Sport
des Landes Nordrhein-Westfalen



GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Weitere Informationen und Anmeldung:

GMK-Geschäftsstelle

Obernstraße 24 a

33602 Bielefeld

Tel. (05 21) 6 77 88

Web www.gmk-net.de

E-Mail gmk@medienpaed.de

Ansprechpartnerinnen Renate Röllecke, Anja Pielsticker

Die Seminare sind unabhängig voneinander.

Teilnahmegebühr (inkl. Verpflegung): pro Seminartag 10 €

Veranstaltungsorte

Computerbibliothek, Rosenstraße 13–15, 33098 Paderborn

Tel. (05251) 88 11 15

Jugendinformations- und Bildungszentrum, Hafenstraße 34, 48153 Münster

Tel. (0251) 4 92 58 58

Jugendgästehaus, Hermann-Kleinewächter-Straße 1, 33602 Bielefeld

Tel. (0521) 5 22 05-0

VHS-Bielefeld, Ravensberger Park 1, Bielefeld, Raum 117,

Tel. (0521) 510

Die GMK ist seit 1984 der bundesweite Verband für Medienpädagogik und
Medienbildung.

→ www.gmk-net.de



QUALIFIZIERUNGSSEMINARE AKTIVE MEDIENARBEIT FÜR PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE



Apps, Augmented Reality und digitale Spielerallyes

Kreative Methoden, medienpädagogische Anregungen

Paderborn 25. November 2013

Bielefeld 26. November 2013

Digitaler Fußabdruck

Kreative Methoden zu Privatsphäre, Facebook
und WhatsApp

Münster 04. Dezember 2013

Bielefeld 05. Dezember 2013

Kooperationspartner



Apps, Augmented Reality und digitale Spielerallyes

Kreative Methoden, medienpädagogische Anregungen

Paderborn: 25.11.2013 von 09.30 Uhr bis 16.30 Uhr / Computer- und Kinderbibliothek Paderborn

Bielefeld: 26.11.2013 von 09.30 Uhr bis 16.30 Uhr / VHS-Bielefeld, Raum 117

Welche Möglichkeiten bieten Apps in der Jugendmedienarbeit? Dies wird in dem Workshops praktisch und kreativ erprobt und umgesetzt. Hierbei kommt auch Augmented Reality (AR) zum Einsatz. Augmented Reality ist seit „Google Glasses“ neues technologisches Buzzword und meint die Erweiterung der Realität/ der Umgebung durch digitale Informationen, die im Sichtfeld der Betrachter eingeblendet werden. Auf Smartphones haben sich Augmented Reality-Apps bereits etabliert, die eingebaute Kompass-, GPS- und Videofunktionen nutzen, um zusätzliche Informationen über bestimmte Orte einblenden. Ebenso können in einigen Augmented Reality Apps 3D-Objekte eingebunden werden, die dann am Originalort z.B. eine virtuelle Berliner Mauer wieder auferstehen lassen. So können virtuelle Skulpturen und Figuren das Jugendzentrum, den Spielplatz oder die Straße verwandeln oder durch die Verwendung von 3D-Objekten kann eine komplette computergenerierte Stadt zum Durchwandern erschaffen werden, die als Spielort für eine Spielerallye dient. Dies bietet vielfältige kreative und experimentelle Möglichkeiten für den Einsatz von Apps in der kulturellen Jugendmedienarbeit.

Inhalte des Workshops:

- Kennenlernen, Erproben und Testen von verschiedenen Augmented Reality-Apps
- Erstellung von Augmented Reality Inhalten und digitalen AR-Spielerallyes mit Rätseln und Geschichten

Eigene Smartphones und/oder Tablets können mitgebracht werden. Der Workshop zeigt praktische und kreative Methoden für die Jugendmedienarbeit.

Referent/in:

Michael Lange, Metaversa e.V. / Freiberuflicher Sozial- und Medienpädagoge, Konzeption und Beratung zu Internet- und Handyprojekten mit Kindern und Jugendlichen, www.michaellange.info

Verena Ebel, Metaversa e.V. / Industriekauffrau, Schauerbegleiterin, Erzieherin und Sozial- und Medienpädagogin. Ihre Schwerpunkte sind u.a. Fotografie, digitale Bild- und Videobearbeitung, Internetprojekte mit Kindern, Jugendlichen und Multiplikator/innen.

Anmeldungen an gmk@medienpaed.de bis zum 20. November 2013

Digitaler Fußabdruck

Kreative Methoden zu Privatsphäre, Facebook und WhatsApp

Münster: 04.12.2013 von 09.30 Uhr bis 16.30 Uhr / Atelier Jugendinformations- und Bildungszentrum

Bielefeld: 05.12.2013 von 09.30 Uhr bis 16.30 Uhr / Jugendgästehaus

Welche Spuren hinterlassen wir im Netz? Welche Spuren in der Realität? Digital und immer abrufbar, das ist die Cloud der Zukunft! Der Workshop holt die digitalen Spuren in die Realität und macht uns bewusst, welche Spuren wir im Internet hinterlassen. Hierbei stehen Chancen und Risiken der digitalen Nutzung im Vordergrund, die durch praktische, einfache und innovative On- und Offline-Methoden sichtbar und bearbeitbar werden.

Folgende Themen werden im Workshop behandelt:

- Sensibilisierung zu persönlichen Daten
- Urheberrechte und Recht am eigenen Bild
- Chancen und Risiken von Facebook, WhatsApp und Youtube
- kreativer Einsatz von Apps

Der Workshop zeigt praktische und kreative Methoden für die Jugendmedienarbeit.

Referent:

Thorsten Belzer / Medienpädagoge & Medienkünstler, thorstenbelzer.de

Anmeldungen an gmk@medienpaed.de bis zum 30. November 2013

